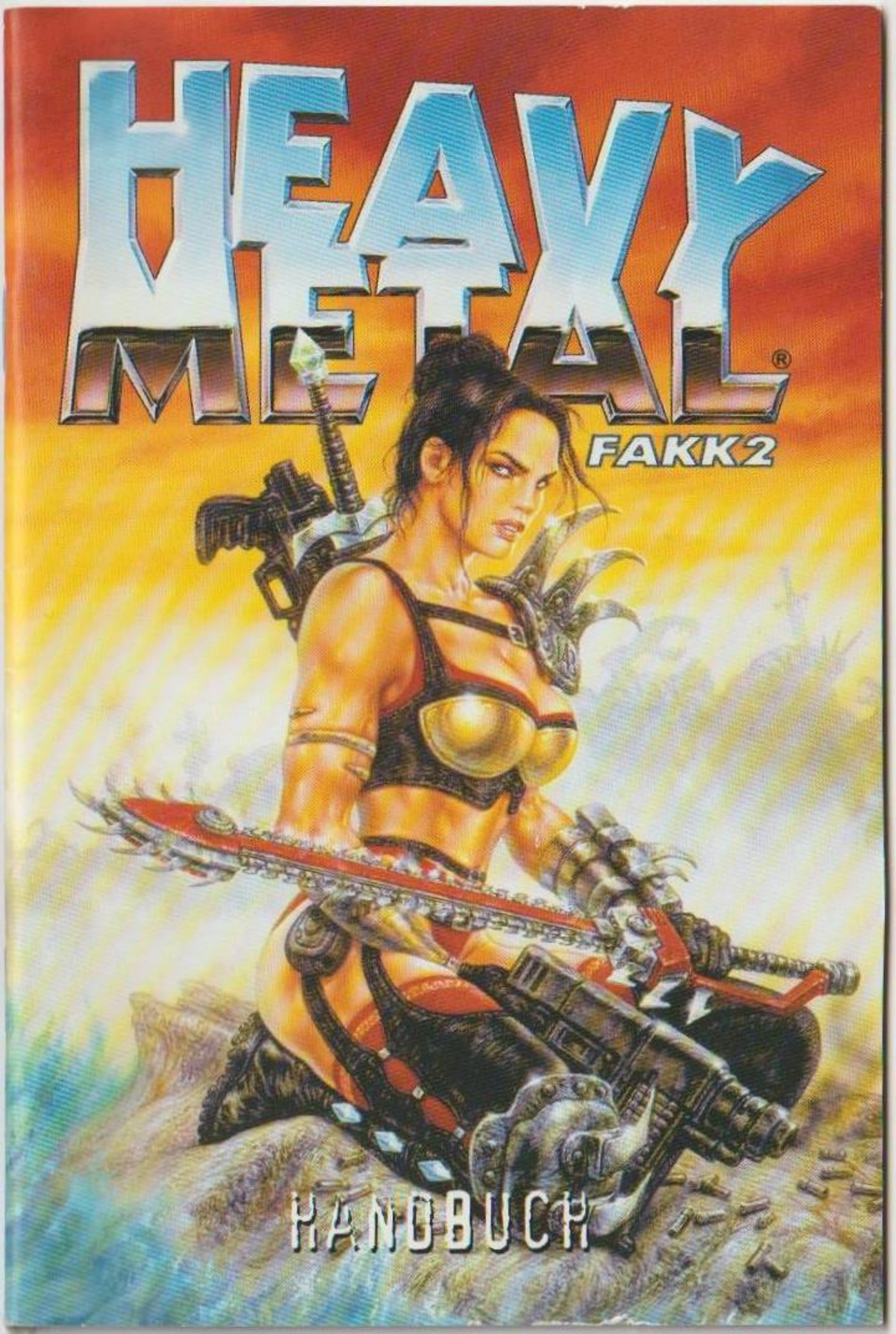


HEAVY METAL®
FAKK2
HANDBUCH



INHALT



WILLKOMMEN IN EDEN

Jahre sind vergangen seit Julie den Pseudo-Gott Lord Tyler auf den Blut getränkten Schlachtfeldern des Heiligen Landes besiegt hat. Längst hat Julie den Schmerz jener Tage hinter sich gelassen und hat sich dringenderen Aufgaben gewidmet. Auf der langen Reise vom Heiligen Land in die Galaxie der Zwillingssonnen hat sie die Heimatlosen des Universums um sich geschart und mit in ihre Heimatwelt Eden genommen.

Als die Siedler ihre neue Welt aufbauten, entdeckten sie etwas Wundervolles: das Wasser in Eden birgt das Geheimnis der ewigen Jugend. Niemand ist in den letzten 30 Jahren gealtert.

Die Siedler haben ihre Welt durch einen mächtigen Energieschild geschützt und, vielleicht noch wirkungsvoller, sie haben ein F.A.K.K.2 (Federation Assigned Ketogenic Killzone) – Tarnsystem im Orbit des Planeten installiert. Dieses System spiegelt etwaigen Eindringlingen vor, der Planet sei eine unwirtliche, unbewohnbare Todesfalle. Da Schutzschild und Tarnsystem mögliche Angreifer fernhalten, fühlen sich die Siedler sicher in Eden und führen ein glückliches und zufriedenes Leben.

Doch aus den Tiefen des Weltalls nähert sich ein Planetenschiff, ein Raumfahrzeug, das ganze Welten verschlingt. Sein Kommandant ist der uralte Herrscher Gith.

In diesem Universum voller Möchtegern-Götter können von Menschen geschaffene Maschinen allein den Lauf des Schicksals nicht aufhalten. Um Eden zu retten, müssen die Siedler den Einen finden. Den, den sie den "Starstrider" nennen.



INSTALLATION

1. Beenden Sie alle andere Programme und legen Sie die Heavy Metal: F.A.K.K.2 CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

2. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren. Falls der Installationsbildschirm aus irgendwelchen Gründen nicht erscheint, oder wenn Autostart nicht aktiviert ist, doppelklicken Sie auf "Arbeitsplatz" und dann auf das Icon für Ihr CD-ROM-Laufwerk.

3. Suchen Sie den FAKK2 –Ordner (dieser Ordner kann auch "Install" heißen) auf der CD-ROM und dop pelklicken Sie auf "SETUP.EXE".

4. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.

5. Wir empfehlen eine volle Installation vorzunehmen.



HAUPTMENü

Ist die Installation abgeschlossen, sehen Sie den Startbildschirm. Julie kniet auf der linken Bildschirmseite, auf der rechten sehen Sie verschiedene Menüs. Sie können hier zwischen sechs Menüs auswählen: Neues Spiel, Laden / Speichern, Steuerung, Video / Audio, Credits und Quit.



NEUES SPIEL

Mit diesem Menü starten Sie ein neues Spiel. Wählen Sie diese Option für Ihr erstes Spiel nach der Installation.

LADEN / SPEICHERN

In diesem Menü können Sie Spiele speichern sowie gespeicherte Spiele laden oder löschen. Jedes gespeicherte Spiel wird durch einen Eintrag in der Liste links unten auf dem Bildschirm dargestellt. Jeder dieser Einträge enthält den Level, auf dem Julie sich befand, als das Spiel zuletzt gespeichert wurde, die Zeit, die in diesem Level bisher vergangen ist, sowie Datum und Uhrzeit der Speicherung. Zusätzlich sehen Sie noch einen Screenshot von jedem gespeicherten Spiel im linken oberen Teil des Bildschirms.

Um ein Spiel zu laden, klicken Sie einfach auf den gewünschten Eintrag und drücken dann „Spiel laden". Alternativ können Sie auch auf einen Eintrag doppelklicken und dann die Eingabetaste drücken. Während des Spiels können Sie speichern, indem Sie die F2-Taste drücken oder ein Spiel laden, indem Sie F3 drücken. Die F3-Taste bringt Sie auch direkt in dieses Menü.

Heavy Metal: F.A.K.K.2 hat auch eine Schnellspeicher- und eine Schnelllade-Funktion, die sich vom normalen Speichern und Laden unterscheidet. Wenn Sie normal speichern, wird jedes Mal ein neuer Eintrag in der Liste der gespeicherten Spiele vorgenommen. Beim Schnellspeichern hingegen wird immer wieder derselbe Eintrag verwendet. Zum Schnellspeichern drücken Sie die F6-Taste. Zum Schnelladen, drücken Sie F9.

Um Speicherplatz auf Ihrer Festplatte zu sparen, können Sie von Zeit zu Zeit Spiele aus der Liste im Menü Laden/Speichern löschen, die Sie nicht mehr benötigen. Um ein gespeichertes Spiel zu löschen, markieren Sie es und klicken dann auf den Button "Spiel löschen".

STEUERUNG

In diesem Menü können Sie Tastatur, Maus oder Joystick nach Ihren Wünschen belegen. Änderungen, die Sie vornehmen, werden automatisch wirksam. Wenn Sie zur voreingestellten Standard-Tastaturbelegung zurückkehren wollen, klicken Sie auf den Button „Standard" auf der rechten Bildschirmseite.



VIDEO / AUDIO

Mit diesem Menü können Sie Video und Toneinstellungen vornehmen. Haben Sie alles eingestellt, klicken Sie auf "Übernehmen" rechts auf dem Bildschirm.

CREDITS

Hier finden Sie die Namen der Verrückten, die hinter Heavy Metal: F.A.K.K.2 stecken.

BEENDEN

Diese Option beendet das laufende Spiel. Bevor das Spiel zum Hauptmenü zurückkehrt, wird es rückfragen, ob Sie das laufende Spiel wirklich beenden wollen. Achten Sie darauf, das Spiel zu speichern, bevor Sie es beenden.

ZURÜCK ZUM SPIEL

Mit dieser Option kehren Sie zum laufenden Spiel zurück. Die Option erscheint natürlich nur, wenn gerade ein Spiel im Gange ist.

Beachten Sie: Sie können das Hauptmenü zu jeder Zeit im Spiel aufrufen, indem Sie die Esc-Taste drücken.







DAS HUD (HEADS UP DISPLAY)

HEALTH - UND WASSERANZEIGE

Generell, besonders aber während Kämpfen, ist es wichtig, Julies Gesundheitsstatus und ihre Wasserreserven im Auge zu behalten. Links oben auf dem Bildschirm sehen Sie während des Spiels eine runde Anzeige mit zwei farbigen Statusleisten. Die rote Statusleiste zeigt Julies physischen Zustand an, die blaue gibt ihre Wasserreserve an. Sinkt einer der beiden Werte zu weit ab, sollten Sie schleunigst nach Wasser-Ampullen (siehe Seite 16), heilenden Früchten oder Pilzen oder einer Health-Phiole suchen.

INVENTAR-MENÜ / INVENTAR-TASTEN

Julie kann mehrere Waffen und Gegenstände bei sich tragen. Halten Sie also die Augen nach solchen Dingen offen, während sie den Planeten erkunden. Das Heavy Metal: F.A.A.K.2 Inventar-System zeigt Ihnen verwendbare Gegenstände sowie ein- und beidhändig verwendbare Waffen an, und erlaubt Ihnen so viele einzigartige Waffenkombinationen. Einige Waffen können sowohl mit der rechten als auch mit der linken Hand geführt werden, andere sind nur beidhändig verwendbar und wieder andere können nur in eine bestimmte Hand genommen werden. Versucht ein Spieler, eine solche Waffe in die falsche Hand zu nehmen, gibt das Inventar-System ein akustisches Warnsignal und die Waffe wird nicht aktiviert.

Das Inventar-Menü befindet sich im Spiel auf der rechten Bildschirmseite. Es gibt drei Arten, in das Menü zu gelangen:

1. Wählen Sie eine betreffende Waffe direkt aus, indem Sie die dazugehörige Zahlentaste drücken. Wenn Sie dann dieselbe Zahlentaste noch einmal drücken, wird die nächste Waffe in dieser Kategorie markiert. Drücken Sie bei allen drei Methoden die rechte oder linke Feuer-Taste, um auszuwählen, in welche Hand die Waffe genommen werden soll. Ist eine Waffe aktiviert, verschwindet das Menü.

2. Drücken Sie die Taste „I", so wird der Mauszeiger aktiviert und die Icons der Inventar-Kategorien wer den angezeigt. Klicken Sie nun auf ein Inventar-Kategorie-Icon (rechte Liste), so werden alle Gegenstände, die Julie in der betreffenden Kategorie zur Verfügung hat, angezeigt (linke Liste). Um das Menü zu schließen, drücken Sie die Esc-Taste oder klicken Sie mit der Maus irgendwo außerhalb des Inventar-Menüs.

3. Sie können alle verfügbaren Inventar-Gegenstände durchgehen, indem Sie die Buttons für „Nächste Waffe" oder „Vorherige Waffe" drücken (siehe Abschnitt „Standard-Steuerbefehle"). Sobald eine Waffe aktiviert ist, verschwindet das Menü.

Oben rechts auf dem Bildschirm befinden sich zwei kreisförmige Icons. Jedes steht für eine von Julies Händen. Trägt Julie eine einhändige Waffe in der rechten Hand, so wird diese im rechten Kreis angezeigt. Trägt Julie z.B. eine Doppel-Uzi, so werden beide Kreise eine Uzi zeigen. Trägt Julie eine beidhändige Waffe wie etwa die Schleuder, so verschmelzen beide Kreise zu einem größeren Oval. Dies bedeutet, dass



die gewählte Waffe nur mit beiden Händen bedient werden kann. Ist eine Waffe aktiviert, so zeigen Ihnen Statusanzeigen die Munition an, die Sie für diese Waffe zur Verfügung haben.

Um eine Waffe wegzustecken, gehen Sie in das Inventar-Menü und klicken Sie auf die betreffende Waffe, so, als würden Sie sie aktivieren. Sie können aber auch die Taste für "Waffe wegstecken" drücken (Standard: "Y"). Während des Spiels können Sie diese Taste auch verwenden, um die zuletzt aktivierten Waffen erneut zu aktivieren.

Um eine Waffe zu benutzen, muss sie zuvor aktiviert werden. Benutzen Sie die Maustasten, um die betreffende Waffe zu aktivieren oder einzusetzen. (Links-Klick für die linke Hand oder Rechts-Klick für die rechte Hand).

Bei einigen der größeren Waffen wird ein Fadenkreuz eingeblendet, um Ihnen das Zielen zu erleichtern. Richten Sie es direkt auf Ihr Ziel, um einen direkten Treffer zu landen.

Falls Julie einen Gegenstand aus dem Inventar benutzen muss (Health- oder Wasser-Phiolen ausgenommen), gehen Sie genau so vor, wie beim Aktivieren einer Waffe. Ist der betreffende Gegenstand selektiert, wird Julie ihn automatisch benutzen.

INVENTAR-TASTEN

Schwerter:	Taste 1
Schleuder und Schilde:	Taste 2
Feuerwaffen:	Taste 3
Explosionswaffen:	Taste 4
Schwere Waffen:	Taste 5
Inventar-Objekte:	Taste 6









BEWEGUNGSSTEUERUNG

DIE STANDARD-STEUERBEFEHLE

Vorwärts	W oder Cursor Aufwärts
Rückwärts	S oder Cursor Abwärts
Seitwärts nach links	A oder Komma (,)
Seitwärts nach rechts	D oder Punkt (.)
Springen	Leertaste
Ducken	C
Feuern links	Linke Maustaste
Feuern rechts	Rechte Maustaste
Benutzen	X
Geschwindigkeit ändern	Umschaltaste
Nach links drehen	Q, Maus oder Cursor links
Nach rechts drehen	E, Maus oder Cursor rechts
Umhersehen	Maus bewegen
Kamerablick	Tab
Nächste Waffe	Mausrad Aufwärts oder R
Vorherige Waffe	Mausrad Abwärts oder F
Waffe wegstecken	Z
Inventar	I oder Zahlentasten 1-6
Pause	Esc



MENU-BEFEHLE

F2	Spiel speichern
F3	Menü Laden/Speichern
F4	Steuerung, Tastaturbelegung
F5	Audio/Video
F6	Schnellspeichern
F9	Schnelladen
F11	Screenshot

GEHEN

Das Gehen ist Julies Standard-Fortbewegungsart. In diesem Modus wird sie vor hohen Kanten oder Mauern automatisch anhalten ohne hinunterzufallen. Soll Julie laufen statt zu gehen, drücken Sie die Umschalttaste während Sie ihre Bewegungen steuern.

SPRINGEN

Julie kann senkrecht nach oben, vorwärts und nach hinten springen. Beträgt Julies Wasserreserve mehr als 90%, so kann sie weiter springen und schneller laufen.

WANDVORSPRÜNGE ENTLANG GEHEN

Manchmal muss Julie an schmalen Mauervorsprüngen entlanggehen. Bewegen Sie sie dazu mit dem Rücken an die betreffende Wand, bis sie anhält, und drücken Sie dann noch einmal die Taste für rückwärts gehen. Julie presst sich nun gegen die Wand. Mit den Pfeiltasten links und rechts bewegt sie sich dann seitlich an der Wand entlang. Bewegen Sie Julie nach vorne, um sie von der Wand weg zu bewegen.
Für diese Art der Fortbewegung muss Julie alle Waffen weggesteckt haben.

AN MAUERKANTEN ENTLANG HANGELN

Wenn Sie auf eine Mauer, einen Mauervorsprung, eine Kante oder ähnliches zu laufen und dann springen, wird Julie automatisch nach der Kante greifen. Drücken Sie dann die Taste für Vorwärtsbewegung (Standard: Cursor Aufwärts), so zieht Julie sich automatisch nach oben. Bewegen Sie Julie nach hinten, so lässt sie die Kante los. Mit den Tasten für Seitwärtsbewegung hangelt Julie sich an der Kante entlang.



WÄNDE ERKLETTERN

Es gibt zwei Oberflächen, die Julie erklettern kann. Gehen oder springen Sie einfach aus der Kletterposition heraus (siehe unten) auf diese Oberflächen. Um hinaufzuklettern, bewegen Sie Julie vorwärts, um hinunterzuklettern, bewegen Sie sie rückwärts. Julie kann außerdem nach rechts und links klettern.

KLETTERN

Julie erklimmt automatisch Stufen, Kanten oder Objekte, die sie erreichen kann, ohne zu springen. Bewegen Sie Julie einfach unmittelbar an das Objekt heran, auf das sie klettern soll.

Beachten Sie: Julie kann nicht klettern, wenn sie eine beidhändige Waffe in Händen hält. Sie muss diese Waffe erst wegstecken. Um eine Waffe wegzustecken, drücken Sie die dafür ausgewählte Taste (Standard:"Y").

COMBO ATTACKEN

Julie kann kombinierte Attacken, sog. Combos, ausführen, wenn sie ein einhändiges Schwert in der Hand hält. Um eine Combo Attacke auszuführen, drücken Sie die rechte Angriffstaste, um eine normale Attacke zu starten. Sobald Julie einen Streich mit ihrem Schwert ausgeführt hat, halten Sie die linke Angriffstaste gedrückt, um die Combo zu starten. Combo Attacken fügen dem Gegner mehr Schaden zu und sind deshalb effektiver als einfache Attacken. Die Kombination, die Julie ausführen wird, hängt von der Waffe und der Rüstung ab, die Julie in dem betreffenden Moment benutzt.

DUCKEN

Niedrig hängende Hindernisse, zerstörte Gänge oder Einstiege in unterirdische Kammern können es erfordern, dass Julie sich duckt, um weiterzukommen. Sie kann sich in geduckter Haltung in jede Richtung bewegen. Drücken Sie die entsprechende Taste (Standard: „C"), um Julie in die geduckte Haltung zu bringen oder um sie wieder gerade stehen zu lassen. Bewegen Sie Julie in geduckter Weise seitwärts, so wird sie sich schnell abrollen.

ROHRE ERKLETTERN

Bewegen Sie Julie direkt unter ein Rohr und drücken Sie dann die Sprungtaste. Sie springt hoch und greift das Rohr mit beiden Händen. Mit den Cursor-Tasten für „Vorwärts gehen" und „Rückwärts gehen" hangelt Julie sich nach links oder rechts. Drücken Sie die Sprungtaste, so schwingt Julie ihre Beine nach oben und kann sich so vorwärts und rückwärts am Rohr entlang hangeln. Dies wird in einigen Situationen nötig sein. Soll Julie das Rohr loslassen, drücken Sie die Taste für „Ducken" zweimal, wenn sie mit Händen und Füßen am Rohr hängt, und einmal, wenn Sie nur mit den Händen am Rohr hängt.

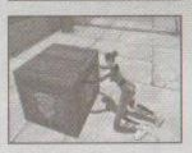


TÜREN ÖFFNEN

Alle unverschlossenen Türen öffnen sich entweder automatisch oder gehen auf, wenn Julie das leuchtende Schaltfeld an der Türe betätigt. Um ein Schaltfeld zu betätigen, gehen Sie einfach darauf zu.

SEILE HOCHKLETTERN





Julie kann gegebenenfalls Seile, Kletterpflanzen und Ketten hoch- und hinunterklettern. Benutzen Sie dazu die Sprungtaste und die Taste für „Ducken". Julie kann auch an Seilen vorwärts, rückwärts und seitwärts schwingen. Benutzen Sie dazu die Bewegungstasten. Um sich an ein Seil o.ä. zu hängen, bewegen Sie Julie direkt daran heran und drücken Sie dann die Taste für „Benutzen" (Standard:"X"). Julie wird sich automatisch an dem Seil festhalten. Sie können das Seil jederzeit loslassen, auch während sie daran schwingen, indem Sie wiederum die Taste für "Benuzen" drücken. Julie kann sich so von Seil zu Seil schwingen, um eventuellen Unannehmlichkeiten am Boden auszuweichen.

KLETTERGESTÄNGE

Wenn Julie zu einer waagerechten Kletterstange hochspringt, hält sie sich automatisch daran fest. Sie kann sich jetzt mit den Bewegungstasten vorwärts und rückwärts bewegen. Mit Hilfe der Maus und der Tasten für „Umdrehen" (Standard: Q und E) kann sie wenden. Mit den entsprechenden Cursortasten kann sie sich nach links und rechts hangeln. Drücken Sie die Taste für „Ducken", so lässt Julie die Stange los.

HEBEL, VENTILE, SCHALTER, KURBELN UND KNÖPFE

Mit diesen fünf Bedienelementen werden Türen geöffnet, Geräte bedient und diverse andere Vorgänge in Eden gestartet. Die Elemente werden blinken oder leuchten und viele von ihnen erlauben es Julie, einen Vorgang oder eine Handlung zu starten und auch zu stoppen. Julie sollte immer direkt vor dem jeweiligen Bedienelement stehen, wenn Sie die Taste für „Benutzen" drücken, um es zu aktivieren oder zu deaktivieren. Greift Julie nicht nach einem Element, kann es daran liegen, dass sie nicht richtig davorsteht.

OBJEKTE ZIEHEN UND SCHIEBEN

Julie wird in Eden auch auf andere Objekte stoßen, die blinken oder leuchten, z.B. Kisten oder Heuballen. Diese Objekte kann sie verschieben oder wegziehen. Bewegen Sie Julie direkt vor das Objekt und drücken Sie die Taste für "Benutzen". Julie geht in Position und kann das Objekt dann schieben oder ziehen. Benutzen Sie dazu die Bewegungstasten für "Vorwärts" und "Rückwärts". Soll Julie aufhören zu schieben oder zu ziehen, drücken Sie erneut die Taste für "Benutzen". Einige der blinkenden und leuchtenden Objekte können erst bewegt werden, wenn vorher bestimmte Dinge erreicht wurden. So kann etwa ein großer Felsblock erst weggehebelt werden, wenn Julie ein Schwert hat.



JULIE'S MISSION

Julie wird drei Gegenden des Planeten erkunden: Die Kolonie Eden, Die Mooagly Sümpfe und den WE Friedhof. In jedem dieser Areale gibt es nützliche Gegenstände, die ihr helfen werden, an Waffen, Health-Phiolen und andere Health-Spender sowie an Wasser-Phiolen und Wasser-Ampullen zu kommen. Diese Objekte zu sammeln ist wichtig, um zu überleben, dienen aber nur als Hilfsmittel, um die vielen Kämpfe mit den verschiedenen Kreaturen auf Eden zu bestehen. Julie wird auch viele Rätsel und Aufgaben zu lösen haben, bevor sie jeweils mit ihrer Mission fortfahren kann.

WAFFEN

Suchen Sie am Anfang des Spiels das Trainingsareal, um sich mit den verschiedenen Waffen vertraut zu machen. Hier können Sie Waffen und Schilde testen und die verschiedenen Bewegungsarten trainieren. Sie werden das Trainingsareal nicht mit allen Waffen verlassen, die Sie dort ausprobiert haben, aber Sie werden danach wissen, wonach Sie die Augen offen halten sollten.

SCHWERTER (INVENTAR-TASTE 1)

GRÜNES SCHWERT

Dieses Schwert, geschmiedet aus den Überresten der original Starstrider-Klinge, ist Julies Standardwaffe. Das Schwert bezieht seine Energie teils aus den Kristallen in seinem Heft.

KETTENSÄGENSCHWERT

Ein dünnes, ultralanges rotes Schwert, das alles in Stücke reißt, was Julie in den Weg kommt. Dieses Schwert hat zwei einzigartige Angriffsmodi: Ammo und Gasoline.

ELEKTROSCHWERT

Dies ist die schwerste unter den einhändigen Waffen, aber Sie müssen den blauen Kristall finden, um es mit Energie zu speisen. Wenn es benutzt wird, bündelt es die Energie der Himmel in Form von Blitzen, die den Gegner treffen. Allerdings muss Julies Wasserreserve mindestens halbvoll sein, damit sie dieses Schwert benutzen kann.

F.A.K.K. AXT

Eine riesige Streitaxt, die man mit beiden Händen schwingen muss.



FEUERSCHWERT

Hat Julie erst den Feuerkristall gefunden, nimmt ihr Schwert die Gestalt des Feuerschwerts an. Das Feuerschwert richtet mehr Schaden an als das Grüne Schwert, weil es die Gegner in Brand setzen kann. Julies Wasserreserve muss allerdings mindestens Viertel voll sein, damit sie das Feuerschwert benutzen kann.

SCHLEUDER UND SCHILDE (INVENTAR-TASTE 2)

SCHLEUDER

Julie legt Munition in eine lange Lederschlinge, schwingt sie über ihrem Kopf und schleudert das Projektil auf ihr Ziel. Die Schleuder ist zwar an sich keine sehr gefährliche Waffe, kann aber zur Lösung von Aufgaben, zum herumdirigieren von Shglieks, zum herunterschießen von schwer erreichbaren Pflanzen, zur Ablenkung von Feinden und zum betätigen weit entfernter Schalter dienen. Munition: Steine, Asteroiden und Gassyerass-Schoten.
Beachten Sie: Die größeren funkelnden Asteroidensplitter verwandeln kleinere Kreaturen in gefährliche Bestien, die kleineren Bruchstücke aber geben hervorragende Explosivgeschosse ab.

GROSSER SCHILD

Der große Schild blockt die meisten Feindattacken ab, ohne dass man dabei Wasser verbraucht.
Der einzige Nachteil ist, das Julie sich nicht frei bewegen kann, während sie ihn benutzt.

ELEKTRISCHER REPULSIONSSCHILD

Ein kleiner runder Schild, sehr effektiv bei der Abwehr leichterer Attacken.

FEUERWAFFEN (INVENTAR-TASTE 3)

ARMBRUST

Durch diese Armbrust fließt elektrischer Strom, der ihr noch mehr Schnellkraft verleiht.
Die Durchschlagskraft dieser Waffe hängt davon ab, wie lange man die Feuer-Taste gedrückt hält.

Munition: Bolzen.



UZI

Eine vollautomatische Maschinenpistole, die die Gegner mit Blei durchsiebt.

Beachten Sie: Hat Julie die Doppel-Uzi gezogen, können sie jede der beiden Waffen getrennt abfeuern, indem Sie die entsprechende Feuer-Taste drücken (Links-Klick für die linke, Rechts-Klick für die rechte Waffe) oder beide gemeinsam, indem Sie beide Maustasten drücken.

Munition: Patronen.

PISTOLE

Eine normale Pistole, die Einzelschüsse abgibt.

Munition: Patronen.

EXPLOSIONSWAFFEN (INVENTAR-TASTE 4)

THERMISCHE SPRENGSÄTZE

An sich haben diese Sprengkörper keine allzu große Sprengkraft, kombiniert man sie aber mit Materialien wie Creeper-Dung oder glühenden Asteroiden, gibt es bei der Zündung einen ziemlichen Wumms. Die Sprengsätze müssen von Hand platziert werden.

RAKETENWERFER

Der Raketenwerfer wird geschultert und richtet schwere körperliche und strukturelle Schäden an.

Munition: Raketen

SCHWERE WAFFEN (INVENTAR-TASTE 5)

DUAL-ATTACK-SHOTGUN

Diese Waffe ist einzigartigartig im Universum, und sie ist in Julies Besitz. Die kombinierte Waffe besteht aus einem Plasmagewehr (linke Feuer-Taste) und einem Raketenwerfer (rechte Feuer-Taste) und ist somit auf kurzen und langen Distanzen gleichermaßen einsetzbar. Munition: Raketen, Plasma.

FLAMMENWERFER

Er ist nicht gerade klein und handlich, aber er legt alles in Julies näherer Umgebung in Schutt und Asche.

Munition: Gas.



XP-80

Ein Hochgeschwindigkeits-MG (linke Feuer-Taste) kombiniert mit einer zentral angebrachten Plasmakanone (rechte Feuer-Taste). Eine ebenso stilvolle wie tödliche Waffe. Ideal, wenn Sie von vielen Feinden auf einmal attackiert werden.

Munition: Patronen, Plasma.

SOUL-SUCKER

Der Soul-Sucker ist eine Distanzwaffe, die dem getroffenen Feind erst alles Wasser und schließlich das Leben selbst entzieht. Wenn die Julie diese Waffe einem toten Soul Harvester abgenommen hat, kann sie sie einsetzen, um diversen Kreaturen die Seele auszusaugen, um Wasser zu bekommen. Mit der rechten Feuer-Taste verschießt man kleine Wassergranaten, die beim Aufprall explodieren.

Munition: Seelen, Wasser.

RÜSTUNG

Es gibt drei verschiedene Rüstungsteile für Unterarme, Knie und Schulter. Jedes Rüstungsteil reduziert den Schaden, den Julie bei einer Attacke erleidet, und sind alle drei Rüstungsteile gefunden, ist Julie noch erheblich besser geschützt. Jedes Rüstungsteil befähigt Julie zusätzlich noch zu neuen Combo-Attacken. Das heißt, immer wenn Sie ein Rüstungsteil gefunden haben, kann und wird Julie ihre Gegner auf neue Weise angreifen und ihnen mehr Schaden zufügen.

INVENTAR-OBJEKTE (INVENTAR-TASTE 6)

Überall in Eden sind viele hilfreiche Dinge verstreut. Sie sollten versuchen, so viele dieser Gegenstände wie möglich zu finden und zu sammeln. Man kann nie wissen, wann Julie einen dieser Gegenstände oder gar alle brauchen wird...

WASSER-AMPULLE

In Eden hat das Wasser wunderbare Kräfte: es hält Julie und ihre Leute gesund und jung. Während Ihrer Mission werden Sie viele Ampullen mit dem Wasser Edens auf Ihrem Weg finden. Indem Sie diese Ampullen aufnehmen, erhöhen Sie die Menge an Eden-Wasser in Julies Körper. Eden-Wasser hat mehrere Funktionen: Es dient als Energiequelle für das Elektro- und das Feuerschwert, es wirkt allgemein als Rüstung, denn es reduziert den Schaden, den Julie bei einem Angriff erleidet, und es verhilft Julie zu speziellen Fähigkeiten, wenn ihre Wasserreserve fast voll ist.



Feuer- und Elektroschwert brauchen eine bestimmte Menge Eden-Wasser, um zu funktionieren. Sinkt Julies Wasserreserve unter den Mindeststand, den ein Schwert benötigt, so ist diese Waffe nicht mehr voll funktionstüchtig.

Nimmt Julie an irgendeinem Punkt Schaden, so wird ein Viertel des Schadens von ihrer Wasserreserve aufgefangen, vorausgesetzt, sie verfügt über einen ausreichend großen Wasservorrat. Ist Julies Wasserreserve fast voll, kann sie schneller laufen und weiter springen.

Es ist zwar nicht nötig, jede einzelne Wasser-Ampulle aufzusammeln, die Sie finden, aber mit erhöhter Lauf- und Sprungkraft kommt Julie an Plätze, die normalerweise unerreichbar für sie wären, und auch im Kampf sind solche Fähigkeiten sehr hilfreich. An vielen Orten finden sich auch kleine Teiche, an denen Julie ihre Wasserreserven auffüllen kann. Sie muss sich dazu einfach nur hineinstellen. Die meisten dieser Wasserstellen werden Julies Reserven allerdings nur bis zur Hälfte auffüllen.

WASSER-PHIOLE

Ein Fläschchen voll konzentriertem Eden-Wasser, das Julies Wasserreserve voll auffüllt.

SUCKNBLAUGH-SAFT

Kleine Teiche dieses Safts findet man in der Nähe der fleischfressenden Sucknblaugh Pflanzen. Julie muss in den Teich steigen, um ihren Körper mit einer Schicht des Safts zu umgeben. Dies ist wichtig, denn in diesem Zustand finden die Sucknblaughs Julie unappetitlich und spucken sie in die Luft - an Orte, die sie normalerweise vielleicht nicht erreichen könnte.

HEALTH-PFLANZEN

An vielen Orten finden sich Pflanzen und Pilze, die heilende Wirkung haben. Julie nimmt diese zu sich, indem sie einfach darüber hinweg läuft. Sie kann Früchte auch von schwer erreichbaren Stellen herunterschießen.

HILFREICHE OBJEKTE

Dies sind verschiedenste Gegenstände, die dazu dienen, Rätsel und Aufgaben zu lösen oder Türen zu öffnen.

TIKI-RUNEN

Um die Geheimnisse der Tiki-Köpfe zu entschlüsseln, muss Julie alle Tiki-Runen finden. Diese kleinen Dinger haben ein Geheimnis, das sie aber nicht preisgeben, bis man sie an den Fuß der Tiki-Köpfe setzt.



EDENS PFLANZEN UND KREATUREN

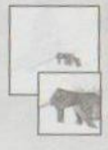
Julie wird auf ihrer Mission, Eden vor Gith zu schützen, auf zahllose Hindernisse treffen. In jedem Level wird sie auf Unmengen von bösartigen Monstern treffen, die sie besiegen muss. Im folgenden nur einige der Kreaturen, die Julie auf ihrem Weg treffen wird.



SHGLIEKS

Shglieks sind zum einen Julies lustige Freunde, die ihr viel über Eden beibringen. Sie dienen jedoch auch anderen Zwecken: Julie kann Shglieks betäuben und sie dann aufnehmen (Taste für "Benutzen") und z.B. werfen. Dies kann hilfreich sein, um andere Kreaturen abzulenken oder, wenn es sein muss, zu füttern. Beachten Sie: Shglieks vertragen kein Wasser.

VYMISH



Vymish sind insektenartige, flugfähige Wesen, die sich in den Stallungen der Creepers, der wichtigsten Nutztiere auf Eden, einnisten. Vymish wandern und greifen in Schwärmen an.

GRAWLIX

Der schnelle Grawlix ist ein bösartiges Wesen, das man tief in Edens Höhlen findet. Grawlix sind gefährliche Gegner, da sie elektrische Ströme kanalisieren und sich chamäleonartig ihrer Umgebung anpassen können.

LYMPTHORNS



Lympthorns sind Pflanzen. Die weiblichen unter ihnen verfügen über einen Abwehrmechanismus: Sie verschießen giftige Dornen. Bekämpfung: Man schützt sich mit dem Schild und arbeitet sich auf Nahkampfdistanz heran...

GASSYERASS-PFLANZEN

Die Gassyrass-Pflanzen wachsen in Sümpfen. Bei Gefahr platzen sie und setzen ein giftiges Gas frei. Bekämpfung: Aus sicherer Entfernung mit der Schleuder abschießen.

DARK CREEPER



Die aggressiven Dark Creeper wohnen in den Sümpfen. Sie tarnen sich, indem sie das Aussehen von Felsen oder Blätterhaufen annehmen. Nachdem sie ihre Gegner mit Säure bespuckt haben, greifen die Dark Creepers mit ihren riesigen Maul-Klauen an.





FLESH BINDER

Flesh Binder sind Giths Hauptsturmtruppen. Sie sind aus dem Fleisch besiegter Feinde gefertigt. Da Flesh Binder kein Nervensystem haben, sind sie schmerzunempfindlich und daher schwer zu bezwingen. Man weiß bei Flesh Bindern nie, was auf einen zukommt, denn diese Kreaturen können bis zu fünf verschiedene Waffen tragen.

HAPPY-MASK-SCHWÄRMER



Happy Mask Schwärmer repräsentieren Giths Vorstellung von Recycling. Sie bestehen aus Überresten von Flesh Bindern und tragen Masken, die ihre in unbeschreiblicher Agonie verzerrten Gesichter verbergen sollen. Sie wandern und greifen in chaotischen Schwärmen an.



SUCKNBLAUGH

Die Sucknblaugh Pflanze erinnert an eine große Venusfliegenfalle. Sie wächst für gewöhnlich an oder auf Wegen und Pfaden. Dort sperrt sie ihren Schlund auf und wartet, bis ein Opfer darüber läuft. Julie in den Mooagly Sümpfen auf sie stoßen. Sie muss sie füttern, um selbst unbehelligt zu bleiben. Siehe auch Sucknblaugh-Saft auf Seite 16.

RECLUTATORI



Gith schickt die unbesiegbaren Recruiter, um vor einem Angriff noch Propaganda zu machen und Anhänger zu werben. Die Recruiter sind grundsätzlich friedfertig, aber diejenigen, die sich ihren Parolen widersetzen, merken schnell, dass die Recruiter nicht nur mit Worten kämpfen.



SOUL HARVESTER

Soul Harvester, die brutalsten und grausamsten unter Giths Soldaten, saugen den Bewohnern der Planeten, die Gith sich einverleiben will, die Seele aus dem Körper. Durch Ihre Fähigkeit zur Teleportation und durch ihre schnelle Wundheilung behalten sie in Kämpfen meist die Oberhand. Diese fliegenden Seelen (man könnte auch sagen „Geister") sind gar nicht begeistert, dass Julie sie geweckt hat. Am besten bekämpfen Sie sie mit Nahkampfwaffen, wenn Sie sie aber verfehlen, werden Sie durch Julies Körper hindurchfliegen und großen Schaden anrichten.





OTTO

Otto, ein Überlebender des großen Kriegs, ist das Faktotum von Eden und einer von Julies besten Freunden. Sprengstoff und Waffen sind nicht nur seine Spezialität, sondern auch seine Leidenschaft.

GRUFF



Gruff ist ein alter Torwächter, der in den Mooagly Sümpfen lebt. Der exzentrische Zauberer hat den Schlüssel zu den Geheimnissen des Planeten Eden, und Julie muss ihn finden, bevor Gith ihn findet.



CREDITS

ENTWICKELT VON RITUAL ENTERTAINMENT:

Scott Alden, Beau Anderson, Robert M. Atkins, Zak Belica, Joel Braby, Ron Dimant, Jim Dosé
Mark Dochtermann, Berenger Fish, Michael Hadwin, Darrin Hart, Pat Hook, LEVELORD
Tom Mustaine, Steven Peeler

MANUAL:

Publisher: Edwin E. Steussy
VP of Production: Amy I. Yancey
Project Editor: Lars X. Peterson
Graphic Artist: Michael P. Duggan
Written by Jen Hawk

CO-PUBLISHER GATHERING OF DEVELOPERS:

Jim Bloom, Matt Burton, Joey Carr-Brown, David Eddings, David Gershik, William Haskins
Jenny Jemison, Frederick Jones, Lori Mezoff, Harry Miller, Doug Myers, Bill Nadalini
Terry Nagy, Andrea Schneider, Jeff Smith, Rick Stults, Mike Wilson, Devin Winterbottom, Pyro

ZUSÄTZLICHER DANK AN:

ADV Films, Mark Anders, Laurence Ballard, Dennis Bateman, Scott Burns, Brian Burleson, Dave Cail, Andrew Collins, Aaron Corcoran, Edward D'Arms, Lee Dotson, Epoch Ink., Harald Frankel, Maarten Goldstien, Zach Hall, Erik Hanson, Kathleen Harris, Steve "BaDmAn" Hessel, Steven Hutchins, Incite Crew, Reid Kimball, Don MacAskill, Jack Mathews, John Mueller, Old Man Murray, Brandon Riza, Robert Selitto, Paul Smith, Rob Smith, Joel Thomas, Charlie Wiederhold, vor allem aber an unsere Ehefrauen, Kinder, Freundinnen, Freunde und Familien.

FAKKING CREW:

Julie Strain, Simon Bisley, Kevin Eastman

MIT HILFE UND UNTERSTÜTZUNG VON:

Russell Binder, Cinegroupe Animation, Moore Creations, Todd Coleman, Howard Jurofsky, KNAC.COM
Restless Records, Luis Royo, Eric Talbot, TheThreshold.com, Trixter Studios, N2 Toys, Winterland



TAKE 2 INTERACTIVE DEUTSCHLAND:

General Manager:	Christoph Hartmann
Marketing:	Matthias Wehner
Marketing-Assistenz:	Markus Neumann
PR:	Jochen Färber & Alexander Harlander
Lokalisation:	CODA - Hans Schneck & Johannes Deny
Website/EPK:	Liquid Lounge - www.liquidlounge.de
Advertising:	Grafiction

TESTED BY TARANTULA STUDIOS UK:

QA Supervisor:	Mark Lloyd
Lead Tester:	Jim Cree
Testers:	Paul Byers and Kevin Hobson

PAGINE WEB CONSIGLIATE:

www.ritual.com
www.fakkyou.com
www.godgames.com
www.heavy-metal.net
www.ritualistic.com
www.hm2kmusic.com
www.fakk2central.com
www.thethreshold.com
www.KNAC.com
www.restless.com
www.juliestrain.com
www.billyidol.com
www.sinthemovie.com



KUNDENSERVICE

Wir haben jede Anstrengung unternommen, damit unsere Produkte so kompatibel wie möglich zu Ihrer Hardware sind. Wenn Sie trotzdem Probleme mit einem unserer Spiele haben, können Sie gerne unseren technischen Kundenservice kontaktieren. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

Bevor Sie unseren Kundenservice kontaktieren, möchten wir Sie bitten, sich vorzubereiten. Um Ihnen so effizient wie möglich helfen zu können, benötigen wir so viele Information über Ihren Computer und Ihr Problem wie möglich. Wenn Sie die aufgeführten Informationen der Checkliste nicht parat haben, wenden Sie sich bitte erst an den technischen Kundenservice Ihrer Computer- und Zubehör- Hersteller, bevor Sie Take 2 kontaktieren. Andernfalls können wir eventuell bei Ihrem Problem nicht weiterhelfen.

Wie benötigen folgende Informationen:

KONTAKTDETAILS:

- Ihr Name
- E-mail Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postanschrift
- Wenn Sie ausserhalb von Grossbritannien leben, sagen Sie uns bitte, von wo Sie uns
- kontaktieren und welche Sprachversion Sie spielen.

SYSTEM DETAILS:

- PC: Hersteller und Modellbezeichnung
- Prozessor: Geschwindigkeit und Hersteller
- CD-ROM Laufwerk: Geschwindigkeit und Hersteller
- Gesamt System-Arbeitsspeicher (RAM)
- Hersteller und Modellbezeichnung Ihrer Videokarte / 3D Beschleuniger zusammen
- mit Video RAM Speicher
- Hersteller und Modellbezeichnung Ihrer Soundkarte
- Maus- und Treiberinformationen.
- Bitte beschreiben Sie uns die Umstände und die Fehlermeldungen Ihres Problems so klar wie möglich.

HINWEIS: BITTE KONTAKTIEREN SIE DEN TECHNISCHEN KUNDENDIENST VON TAKE 2 NICHT, WENN SIE TIPPS ZUM SPIEL HABEN MÖCHTEN: Unsere Mitarbeiter haben weder die Erlaubnis, noch sind sie qualifiziert, solche Informationen zu geben.



DIE DETAILS UNSERES TECHNISCHEN KUNDENSERVICE

Technik-Hotline:
Telefon: 0180/ 521 7316
Mo - Fr, 12:00 - 20:00 Uhr (InfoGenie: DM 0,24/ Min)

Tips + Tricks Hotline:
Telefon: 0190/ 8732 6836
Mo - Fr, 08:00 - 24:00 Uhr (InfoGenie: DM 3,63/ Min)

Web-Site: www.take2.de

BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN

Dieses BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN (dieses Abkommen), inklusive der beschränkten Garantie und den anderen Sonderklauseln, ist ein rechtliches Übereinkommen zwischen Ihnen (entweder ein Individuum oder eine juristische Person) und Silicon Dreams und Take 2 Interactive Software, (gemeinsam, der Eigner), betreffend dieses Softwareprodukt und den Materialien die dort beigelegt sind oder dazugehören. Der Akt der Installation oder anderweitiges Benutzen der Software bestätigt Ihr Einverständnis zu den Bedingungen dieses Abkommens. Wenn Sie nicht mit dem Abkommen einverstanden sind, geben Sie bitte die Softwareverpackung und alle zugehörigen Materialien (inklusive Hardware, Handbücher, andere schriftliche Materialien und Verpackung) zusammen mit der Quittung des Kaufs dort zurück, wo Sie das Produkt erworben haben, und Sie erhalten den Kaufpreis zurück.

Vergabe einer begrenzten, nicht-exklusiven Lizenz. Dieses Abkommen erlaubt Ihnen, ein (1) Exemplar des Softwareprogramms (die SOFTWARE) inklusive Verpackung für Ihre persönliche Nutzung auf einem einzigen Heim- oder portablen Computer zu benutzen.

Die Software wird benutzt, wenn sie in den temporären Speicher (z.B. RAM) geladen oder in den permanenten Speicher (z.B. Festplatte, CD-ROM, oder anderes Speichermedium) installiert wird.
Eine Installation auf einem Netzwerkcomputer ist strikt untersagt, außer wenn eine spezielle und separate Netzwerklizenz vom Eigner erworben wurde. Dieses Abkommen dient nicht als eine solche spezielle Netzwerklizenz. Installation auf einem Netzwerkserver darf nur erfolgen, wenn sie die Bedingungen dieses Abkommens entspricht. Dieses Lizenz ist kein Verkauf der originalen SOFTWARE oder einer Kopie. Sie dürfen die SOFTWARE und/oder die ZUGEHOREIGEN MATERIALIEN nicht an eine Person oder Organisation verkaufen, vermieten, verleihen oder anderweitig transferieren.



Intellektuelles Eigentum. Der Eigner behält alle Rechte, Titel und Interessen an dieser SOFTWARE und die beigefügten Handbuch (-bücher) und allen anderen schriftlichen Materialien (zusammengefaßt die ZUGEHORIGEN MATERIALIEN) inklusive, aber nicht begrenzt auf, Copyrights, Warenzeichen, Handelsgeheimnisse, Handelsnamen, Besitzrechte, Patente, Titel, Computer Codes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Handlung, Dialog, Hintergründe, Artwork, Soundeffekte, Musik und moralischen Rechte. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN sind geschützt unter dem Recht der Copyrightgesetze der Vereinigten Staaten und entsprechenden Copyrightgesetzen und –Verträgen in der ganzen Welt. Alle Rechte vorbehalten. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen nicht kopiert oder reproduziert werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium, ganz oder teilweise, ohne vorheriges schriftliches Einverständnis des Eigners. Jede Person, die die Gesamtheit oder Teile der SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium kopieren oder reproduzieren, verstoßen wissentlich gegen Copyrightgesetze und können zivilrechtlich und kriminalrechtlich verfolgt werden. Die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN dürfen nicht an weitere Personen oder Organisationen verkauft, vermietet, verliehen oder anderweitig transferiert werden

SOFTWARE Backup oder Archivierung. Nachdem Sie diese SOFTWARE in den permanenten Speicher Ihres Computers installiert haben, sollten Sie die Originaldiskette(n) und/oder CD-ROMs (Speichermedium) nur zur Sicherheit und zu Archivzwecken behalten.

Restriktionen. Anders als in diesem Abkommen spezifisch festgelegt dürfen Sie nicht SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN auf andere Weise kopieren oder reproduzieren; modifizieren oder Auszüge kopieren basierend auf SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; Kopien distribuieren durch Verkauf oder andere Weitergabe der Besitzerschaft von SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; Vermieten, Verleihen, Verleasen der SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; oder SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN öffentlich vorführen. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN elektronisch oder anderweitig zu übertragen, über das Internet oder ein anderes Medium oder zu einer anderen Partei. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zu kommerziellen Zwecken zu verkaufen oder anderweitig kommerziell zu nutzen durch Szenarios, Karten, Levels, Add-on-Packs, Fortsetzungen, Charaktere oder andere Komponenten oder Artikel basierend auf oder bezogen auf die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN. IHNEN IST NICHT ERLAUBT, DIESE SOFTWARE AUF IRGENDEINE WEISE ZU DEKOMPILIEREN, DISASSEMBLEN ODER REVERS ENGENEERING ZU BETREIBEN. Jedes Kopieren von SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN, die nicht spezifisch in diesem Abkommen erlaubt wird, ist ein Zuwiderhandeln gegen dieses Abkommen.



BEGRENZTE GARANTIE UND GARANTIEVERZICHTERKLÄRUNG.

BEGRENZTE GARANTIE. Der Eigner garantiert, daß das originale Speichermedium der SOFTWARE frei von Defekten bei Material und Verarbeitung ist, bei normaler Nutzung für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Erwerb, festgelegt durch die Kaufquittung. Wenn Sie einen Defekt des Speichermediums entdecken, oder die SOFTWARE auf ihrem Heim- oder portablen Computer nicht installieren oder deinstallieren können, Können Sie die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zum dorthin zurückbringen, wo Sie das Produkt erworben haben zur Erstattung des Kaufpreises. Diese begrenzte Garantie gilt nicht, wenn Sie die SOFTWARE zufällig oder mutwillig beschädigt haben.

KUNDEN RECHT. Ihr exklusives Recht und die gesamte Verantwortung des Eigners ist (i) der Austausch eines Original- Speichermediums der SOFTWARE oder (ii) eine Erstattung des vollen Kaufpreises der SOFTWARE. Indem Sie die versiegelte Verpackung der Software öffnen, sie installieren und/oder die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN anderweitig benutzen, erklären Sie sich einverstanden auf alle anderen Kompensationsrechte zu verzichten, die Sie vom Gesetz aus haben könnten. Jegliche Rechtsmittel, die Sie wegen öffentlicher Richtlinien nicht anwenden dürfen, übertragen Sie hiermit dem Eigentümer, sobald sie verfügbar werden.

GARANTIE VERZICHTSERKLÄRUNG. AUSSER FÜR DIE GENANNTEN BEGENZTEN GARANTIEN ÜBERNIMMT DER EIGNER KEINERLEI GARANTIEN, GENNAT ODER IMPLIZIERT, MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, BETREFFEND DIESES PRODUKT ODER ALLEN ZUGEHÖRIGEN KOMPONENTEN. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEN, DIE VON GESETZ BESTEHEN KÖNNTEN, SIND BEGRENZT AUF DEN VOLLSTEN ERLAUBTEN GEHALT UND AUF DIE DAUER DER BEGRENZTEN GARANTIE BESCHRÄNKT.DER EIGNER REPRÄSENTIERT NICHT UND GARANTIERT NICHT DIE QUALITÄT ODER DIE LEISTUNG DER SOFTWARE UND ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN AUSSERHALB DER OBEN GEGEBENEN BEGRENZTEN GARANTIE. DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT AUCH NICHT, DASS SIE SOFTWARE UND ZUBEHÖRIGEN MATERIALIEN IHREN ANSPRÜCHEN GENÜGEN ODER DASS DIE SOFTWARE KONTINUIERLICH FUNKTIONIERT, FEHLERFREI IST ODER DASS PROBLEME KORREGIERT WERDEN.

DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT NICHT, DASS SIE SOFTWARE IN EINER MULTI-USER-UMGEBUNG FUNKTIONIERT.

KEINE MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATION ODER RATSCHLAG GEGEBEN VOM EIGNER, SEINEN HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN, DIREKTOREN, MANAGERN, MITARBEITERN, VERTRETERN, VERTRAGSPARTNERN

ODER TCOHTERGESELLSCHAFTEN KÖNNEN EINE ANDERE GARANTIE SCHAFFEN ODER ERWEITERN ODER VERLÄNGERN ÜBER DIE HIER GEGEBENE BEGRENZTE GARANTIE HINAUS. SIE SOLLTEN SICH NICHT AUF EINE SOLCHE INFORMATION ODER RATSCHLAG BERUFEN.



EINIGE LÄNDER ERLAUBEN KEINE BEGRENZUNGEN WIE LANGE EINE IMPLIZIERTE GARANTIE GÜLTIG IST, DESHALB GILT DIE OBEN GENANNTE BEGRENZUNG EVNTUELL NICHT FÜR SIE. DIESE LIMITIERTE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIFISCHE JURISTISCHE RECHTE UND SIE HABEN EVENTUELL WEITERE RECHTE DIE VON LAND ZU LAND VARIIEREN KÖNNEN.

BEGRENZTE HAFTUNG. Zum maximalen Ausmaß zugestanden vom Haftungsgesetz und ungeachtet, ob eine der oben gesetzten Klauseln ihren essentiellen Zweck verfehlt, WIRD IN KEINEM FALL DER EIGENR, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRETER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER SONST JEMAND INVOLVIERT IN DIE ENTWICKLUNG, HERSTELLUNG ODER DISTRIBUTION DIESER SOFTWARE UND DER ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN PERSÖNLICH HAFTEN FÜR JEDWEDE SCHÄDEN, INKLUSIVE OHNE EINSCHRÄNKUNG FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE; ZUFÄLLIGE; ODER ZWANGSLÄUFIGE PERSONENSCHÄDEN; PERSÖNLICHES EIGENTUM; VERLUSST VON GESCHÄFTSEINNAHMEN; STÖRUNG DES GESCHÄFTSABLAUFS, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATION; VERLUST VON TEXT UND DATEN ENTHALTEN IN ODER BENUTZT MIT DER SOFTWARE INKLUSIVE DER KOSTEN ZUR WIEDERGEWINNUNG ODER REPRODUKTION DER TEXT ODER DATEN; ODER JEDWEDEN ANDEREN FINANZIELLEN VERLUSTEN ENTSTEHEND AUS ODER DURCH BENUTZTUNG ODER DURCH DIE NICHT-NUTZBARBEIT DIESER SOFTWARE. DIESE HAFTUNGSBEGRENZUNG GILT AUCH, WENN SIE ODER EINE DRITTE PERSON DEN EIGNER UND SEINE AUTHORISIERTEN REPRÄSENTANTEN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT HAT. SELBST WENN SOLCHES VERURSACHT WURDE, ENTSTAND AUS ODER DAS RESULTAT EINER NORMALEN, STRENGEN, ALLEINIGEN ODER FAHRLÄSSIGEN HANDLUNG DES EIGNERS ODER SEINER SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRAGSPARTNER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN WAR. EINIGE LÄNDER ERLAUBEN EINE SOLCHE AUSNAHME ODER BEGRENZUNG VON ZUFÄLIGEN ODER VERURSACHTEN SCHÄDEN. DESHALB KONENN DIE OBEN GENNANTEN BEGRENZUNGEN UND AUSNAHMEN EVENTUELKL NICHT FÜR SIE GELTEN.

Produktunterstützung und Updates. Diese SOFTWARE ist als benutzerfreundlich beabsichtigt und begrenzte Produktunterstützung wird angeboten vom Eigner, wie in den ZUGEHORIGEN MATERIALIEN spezifiziert.

Jurisdiktion. ENGLISCHES RECHT SICHERT DIESES ABKOMMEN, UNGEACHTET DER GESETZLICHEN PRINZIPIEN DES JEWEILIGEN LANDES MIT FORUM UND SITZ IN LODON, ENGLAND. Dieses Abkommen kann nur durch einen Schriftsatz modifiziert werden, der die Modifizierung spezifiziert und von beiden Parteien ausgeführt wird. Für den Fall, daß ein Punkt des Abkommens als nicht umsetzbar angesehen wird, sollte es zum größtmöglichen Teil umgesetzt, wobei die anderen Punkte des Abkommens in voller Kraft und Effekt verbleiben.

Gesamtes Abkommen. Dieses Abkommen repräsentiert das gesamte Abkommen der Parteien, und steht über mündlichen oder schriftlichen Kommunikationen, Angeboten oder vorherigen Abkommen zwischen den Parteien, oder Händlern, Distributoren, Vertretern oder Angestellten.

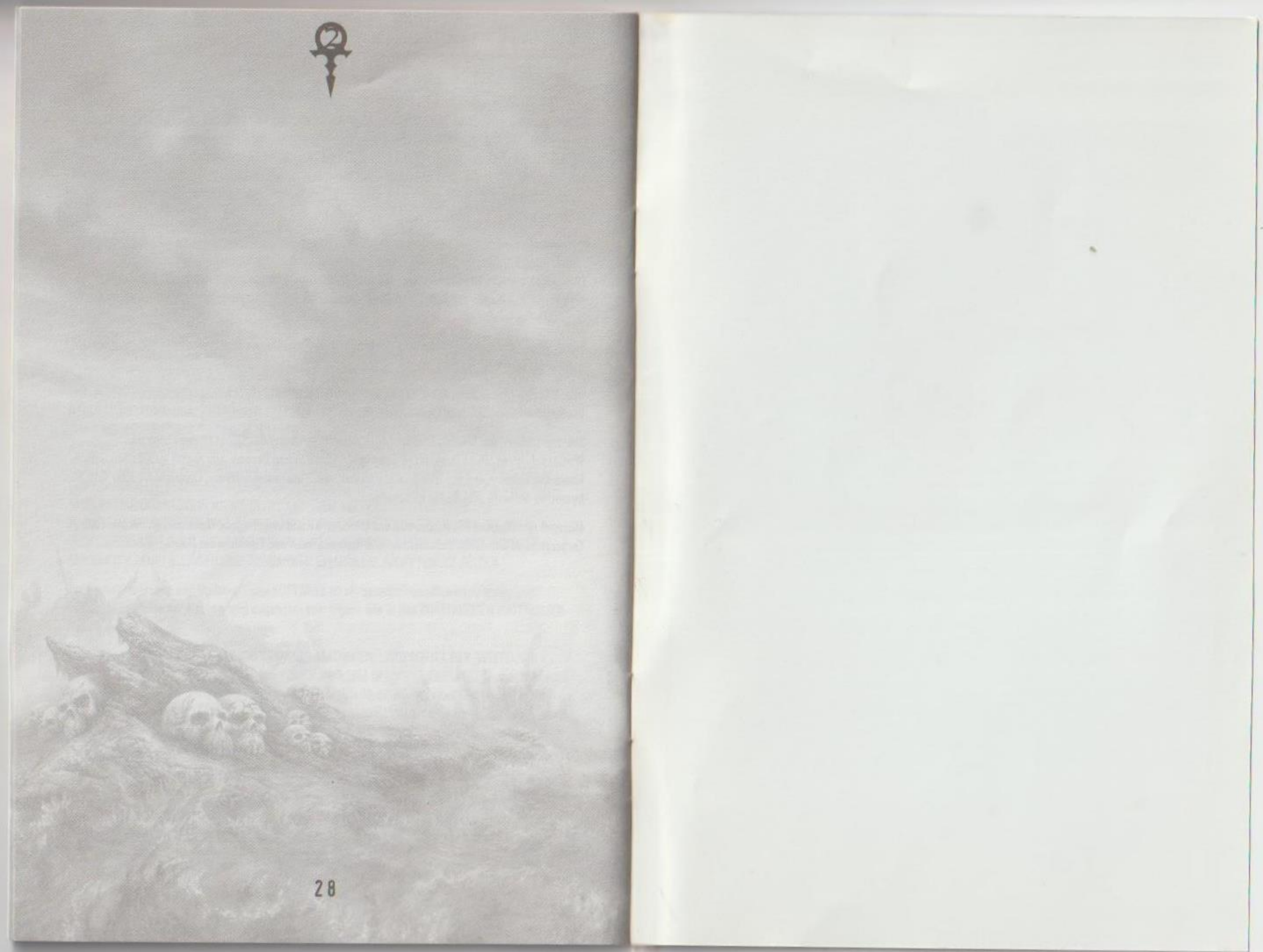


Terminierung. Dieses Abkommen ist gültig, bis es terminiert wird. Dieses Abkommen endet automatisch (ohne nötige Mitteilung), wenn Sie nicht mit den Punkten des Abkommens einverstanden sind. Sie können das Abkommen auch beenden, indem Sie die SOFTWARE und alle ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zerstören, und alle Kopien und Reproduktionen dieser SOFTWARE und aller ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zerstören und die SOFTWARE permanent von allen Client Servern oder Computern löschen, aus die sie installiert wurde.

Kompensation Sie erklären sich hiermit einverstanden, daß wenn die Bedingungen dieses Abkommens nicht speziell umgesetzt werden, der Eigner irreparabel geschädigt wird, er deshalb ohne Übereinkommen, andere Sicherheiten, Beweis des Schadens, die approbaten rechtlichen Mittel auf Kompensation einleiten kann bei Bruch dieses Abkommens, zusätzlich zu anderen möglichen Forderungen.

Eigner Wenn Sie Fragen zu diesem Übereinkommen, den zugehörigen Materialien oder Sonstiges haben, wenden Sie sich bitte schriftlich an:

Take 2 Interactive Software, Saxon House, 2-4 Victoria Street,
Windsor, Berkshire, SL4 1EN, United Kingdom



Co-published by





Created by



HMF2/MANUAL/G